

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X SMK NEGERI 1 SIDOARJO

Deo Farma Alhadi

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: deo.17050524028@mhs.unesa.ac.id

Mochamad Cholik

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: mochamadcholik@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama PLP didapati informasi bahwa pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik masih belum berjalan secara optimal dikarenakan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran gambar teknik yang layak, respon siswa terhadap media pembelajaran, efektifitas media pembelajaran, serta keuntungan dan kelemahan dari media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Sidoarjo. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik angket kuesioner. Hasil kelayakan media pembelajaran dengan persentase 89% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Respon siswa terhadap media pembelajaran gambar teknik berbasis *Articulate Storyline* diperoleh dengan nilai persentase 83% yang termasuk dalam kriteria sangat positif. Efektifitas media pembelajaran diperoleh nilai gain score sebesar 0,585 yang termasuk dalam kriteria sedang. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelemahan dan keuntungan.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, Media Pembelajaran, Gambar Teknik, Model Pengembangan 4D

Abstract

Based on the results of observations and interviews during PLP, information was found that learning in technical drawing subjects is still not running optimally because learning is still using conventional methods. This study aims to produce appropriate technical drawing learning media, student responses to learning media, the effectiveness of learning media, as well as the advantages and disadvantages of learning media. This study uses a 4D development model. The subjects of this study were students of class X Machining Engineering at SMK Negeri 1 Sidoarjo. Data collection techniques using a questionnaire questionnaire technique. The results of the feasibility of learning media with a percentage of 89% which are included in the criteria are very feasible. The student's response to the Articulate Storyline-based technical drawing learning media was obtained with a percentage value of 83% which was included in the very positive criteria. The effectiveness of learning media obtained a gain score of 0.585 which is included in the medium criteria. Articulate Storyline-based learning media has several advantages and disadvantages.

Keywords: *Articulate Storyline, Learning Media, Technical Drawing, 4D Development Model*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi di era modern begitu pesatnya mendorong setiap manusia harus selalu mengikuti perkembangan yang ada. Pendidikan merupakan sebuah tolak ukur kemajuan sebuah bangsa dan merupakan sebuah investasi sumber daya manusia dalam jangka panjang serta merupakan tumpuan dan jembatan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) terlebih menghadapi perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi di era yang serba modern.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan Wakasek Bidang Kurikulum SMK Negeri 1 Sidoarjo diperoleh informasi bahwa masih banyak dari siswa masih belum memahami mata pelajaran gambar teknik, hal tersebut dikarenakan pemahaman mereka yang kurang, terlebih lagi penggunaan metode pembelajaran yang tergolong masih konvensional membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran gambar teknik. Faktor lain yang membuat siswa belum memahami pembelajaran gambar teknik dengan baik adalah pembelajaran yang masih terfokus pada guru dan pemberian materi pembelajaran menggunakan handout

yang membuat siswa merasa bosan dan kurang berminat karena dirasa pembelajaran masih monoton.

Menurut Musfiqon (2012) media pembelajaran adalah sebuah sarana, alat bantu, ataupun perantara dalam, menyampaikan suatu informasi pesan dan informasi gagasan yang mampu merangsang pikiran siswa atau penerima, merangsang perasaan siswa, merangsang perbuatan, serta minat dari siswa sehingga proses belajar terbangun pada diri siswa. Dari definisi tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan dimana media pembelajaran itu sendiri adalah sebuah teknologi yang digunakan sebagai penyampai informasi yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa. Menurut Angkowo dan Koasih (2007) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sarana penghubung dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap situasi dan kondisi, serta lingkungan siswa dalam belajar. *Articulate Storyline* dapat dijabarkan sebagai sebuah *software* yang berfungsi sebagai media penghubung atau presentasi antara siswa dengan guru yang memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline* merupakan sebuah media pembelajaran yang mengkombinasikan penjelasan materi yang dikemas pada poin-poin utama dan berisikan instruksi gambar ilustrasi serta latihan soal yang membantu siswa untuk belajar, baik belajar secara mandiri ataupun dengan guru.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana kelayakan media pembelajarannya berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Sidoarjo?
- Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Sidoarjo?
- Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Sidoarjo?
- Bagaimana kelemahan dan keuntungan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X Teknik Pemesinaan SMK Negeri 1 Sidoarjo?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas adapun tujuan penelitian ini adalah:

- Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik Teknik Pemesinan Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo
- Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik Teknik Pemesinan Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo
- Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik Teknik Pemesinan Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo
- Untuk mengetahui kelemahan dan keuntungan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- Bagi siswa, sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar dan memahami serta sebagai sumber belajar siswa
- Bagi lembaga, diharapkan media pembelajaran menjadi sebuah alternatif yang membantu guru dalam menyampaikan materi dan diharapkan penelitian yang diperoleh menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian yang serupa
- Bagi penulis, mengetahui media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran gambar teknik di SMK Negeri 1 Sidoarjo dan menambah pengetahuan sebagai seorang calon guru

METODE

Jenis Penelitian

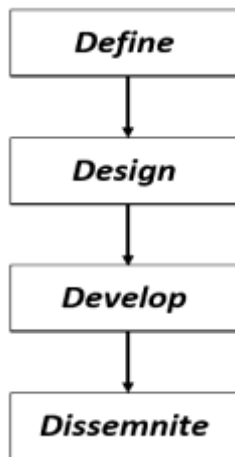
Penelitian yang dilakukan ini menerapkan metode penelitian R&D serta dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang terbagi atas 4 tahap yaitu *Define* (Tahapan Pendefinisian), *Design* (Tahapan Perancangan), *Develop* (Tahapan Pengembangan), *Disseminate* (Tahapan Penyebaran).

Tempat dan Waktu Penelitian

Bertempat di SMKN 1 Sidoarjo, Kec. Sidoarjo, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur yang dilakukan pada semester gasal Tahun Ajaran 2021/2022

Rancangan Penelitian

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang terbagi atas 4 tahapan. Adapun diagram prosedur penelitian sebagai berikut



Gambar 1. Skema Pengembangan 4D

- **Define** (Tahap Pendefinisian)
Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan dan menentukan kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran
- **Design** (Tahap Perancangan)
Tahapan ini dilakukan untuk menentukan rancangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam bentuk desain awal atau *storyboard*
- **Develop** (Tahap Pengembangan)
Tahapan ini dilakukan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang telah direncanakan dan yang telah disusun sebelumnya
- **Disseminate** (Tahap Penyebaran)
Tahapan ini dimaksudkan untuk mendistribusikan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa TPM kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo

Teknik Pengumpulan Data

- **Lembar Validasi**
Instrumen ini digunakan untuk menilai validitas dari media pembelajaran yang terdiri dari dosen ahli serta guru ahli dari segi kesesuaian dan kemenarikan media pembelajaran dan dari segi kesesuaian materi pembelajaran
- **Kuisisioner**
Instrumen ini terdiri dari instrumen respon siswa dan instrument kelemahan dan keuntungan media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui hasil tanggapan yang diisi oleh siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan

• **Tes Tertulis**

Instrumen soal siswa berfungsi untuk menilai efektifitas media pembelajaran terhadap hasil belajar yang dilakukan siswa dimana instrumen tersebut terdiri dari pilihan ganda *pretest* dan pilihan ganda *posttest*

Teknik Analisis Data

- **Kelayakan Media**

Kelayakan media didapatkan dari penilaian oleh dosen ahli serta guru ahli yang telah menilai media pembelajaran dengan aturan pemberian skor butir instrumen sebagai berikut: sangat layak pada skor 4, layak pada skor 3, kurang layak pada skor 2, dan tidak layak pada skor 1. Kemudian dari lembar penilaian tersebut dihitung menggunakan rumus

$$Presentase = \frac{Skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{Skor\ ideal} \times 100\%$$

Untuk menentukan tingkat kelayakan media kemudian digunakan kriteria persentase *rating scale* sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Persentase *Rating Scale*

Presentase	Kriteria
<21%	Sangat Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Arikunto, 2013)

- **Respon Siswa**

Angket respon siswa diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas X TPM 1 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan aturan penskoran yaitu: sangat setuju pada skor 4, setuju pada skor 3, kurang setuju pada skor 2, serta tidak setuju skor 1. Kemudian dari lembar angket siswa tersebut dihitung menggunakan rumus persentase yang sama dengan kelayakan media, kemudian untuk menentukan hasil kriteria respon siswa digunakan kriteria persentase *rating scale* yang terdapat pada tabel yang telah dicantumkan berikut

Tabel 2. Kriteria Persentase *Rating Scale*

Presentase	Kriteria
<21%	Sangat Tidak Positif
21% - 40%	Kurang Positif
41% - 60%	Cukup Positif
61% - 80%	Positif
81% - 100%	Sangat Positif

(Arikunto, 2013)

Efektifitas Media Pembelajaran

Hasil efektifitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa diketahui dengan uji t tes berkorelasi. Untuk analisa peningkatan nilai hasil belajar pada siswa dalam penggunaan media pembelajaran dapat dianalisis menggunakan rumus *gain score*

$$g = \frac{< S_f > - < S_i >}{(100 - < S_i >)}$$

Keterangan:

< *S_f* > = Rata-rata hasil *posttest*

< *S_i* > = Rata-rata hasil *pretest*

100 = Nilai maksimal

Setelah dianalisis menggunakan rumus *gain score* tersebut kemudian Langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria *gain score* yang diperoleh

Tabel 3. Kriteria *gain score*

Nilai <i>g</i>	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake, 1999)

Kelemahan dan Keuntungan Media

Untuk mengetahui kelemahan dan keuntungan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* digunakan analisis kuisioner campuran dengan aturan pemberian skor butir instrumen yaitu: skor 4 yaitu sangat setuju, skor 3 setuju, 2 kurang setuju, dan tidak setuju pada skor 1. Adapun Langkah Langkah untuk menganalisis kuisioner adalah

- Melakukan skoring
- Membuat tabel tabulasi data berdasarkan jawaban dari responden
- Menghitung frekuensi jawaban yang telah diisi oleh responden
- Mengalikan frekuensi dengan skor yang dimiliki
- Menjumlahkan semua skor yang telah dikalikan sehingga menghasilkan skor yang nantinya akan dirata-rata

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media

Hasil kelayakan media pembelajaran didapatkan dari pengujian yang dilakukan oleh 6 ahli yaitu terdiri dari 3 ahli serta 3 ahli materi. Berikut merupakan hasil pengujian kelayakan media

Tabel 4. Hasil Kelayakan Ahli Media

Butir No	Ahli Media			Total	Rata-Rata	Rerata Tiap Aspek
	1	2	3			
A. Aspek Kualitas Media						
1	3	4	4	11	3,67	3,67 (Sangat Layak)
2	3	4	4	11	3,67	
3	3	3	4	10	3,33	
B. Aspek Kualitas Teks						
4	4	3	4	11	3,67	3,67 (Sangat Layak)
5	3	4	4	11	3,67	
6	3	4	4	11	3,67	
C. Aspek Kualitas Grafis						
7	3	3	4	10	3,33	3,41 (Sangat Layak)
8	4	3	3	10	3,33	
9	3	3	4	10	3,33	
10	4	3	4	11	3,67	
Jumlah	33	34	39	106	35,34	3,53
Rata-Rata	3,3	3,4	3,9	10,6	3,53	
Persentase	83%	85%	98%	88,66%		
Kriteria				Sangat Layak		

Tabel 5. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Butir No	Ahli Materi			Total	Rata-Rata	Rerata Tiap Aspek
	1	2	3			
A. Aspek Isi						
1	4	4	4	12	4,00	3,70 (Sangat Layak)
2	4	4	4	12	4,00	
3	3	4	3	10	3,33	
4	3	3	4	10	3,33	
5	4	4	4	12	4,00	
6	3	3	4	10	3,33	
7	4	4	4	12	4,00	
8	4	4	3	11	3,67	
9	3	4	4	11	3,67	
B. Aspek Kualitas Teks						
10	4	4	4	12	4,00	3,83 (Sangat Layak)
11	4	3	4	11	3,67	
C. Aspek Kualitas Media Articulate Storyline						
12	3	4	3	10	3,33	3,5 (Sangat Layak)
13	3	4	4	11	3,67	
D. Aspek Kualitas Instruksional						
14	3	3	4	10	3,33	3,33 (Sangat Layak)
15	3	3	4	10	3,33	
16	3	4	4	11	3,33	
Jumlah	55	59	61	175	57,99	3,62
Rata-Rata	3,4	3,68	3,81	10,93	3,62	
Persentase	86%	92%	95%	90,5%		
Kriteria				Sangat Layak		

Respon Siswa

Hasil dari respon siswa pada media pembelajaran didapatkan dari angket kuisioner yang diisi oleh siswa yang menghasilkan data sebagai berikut

Tabel 6. Respon Siswa

Aspek	Butir No	Nilai Total	Rata-Rata	Rerata Tiap Aspek
Penyajian Materi	1	95	3,39	84% (Sangat Positif)
	2	94	3,36	
	3	100	3,57	
	4	92	3,29	
	5	93	3,32	
Kualitas Teks	7	92	3,29	79% (Positif)
	8	86	3,07	
Kualitas Grafis	9	90	3,21	82% (Sangat Positif)
	10	92	3,29	
	11	94	3,36	
	12	90	3,21	
Manfaat	13	91	3,25	83% (Sangat Positif)
	14	91	3,25	
	15	97	3,46	
	16	92	3,29	
Kualitas Tes	17	93	3,32	83% (Sangat Positif)
	18	94	3,36	
	19	91	3,25	
Jumlah		1851	66,11	
Rata-Rata		92,55	3,31	
Persentase		83%		
Kriteria		Sangat Positif		

• Efektifitas Media Pembelajaran

Efektifitas media pembelajaran diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang terdapat pada tabel 7 berikut

Tabel 7. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Butir No	Pretest	Posttest
1	73	93
2	27	80
3	47	47
4	67	93
5	73	100
6	80	100
7	47	87
8	87	100
9	40	80
10	27	73
11	67	87
12	67	80
13	47	53
14	53	80
15	47	67
16	53	73
17	67	87
18	53	73
19	73	93
20	53	80
21	53	87
22	67	93
23	67	93
24	40	60
25	73	100
26	47	80
27	60	80
28	53	87
Jumlah	1608	2306
Rata-Rata	57,4	82,4

Data yang diperoleh dari pengambilan data kemudian dilanjutkan dengan uji t atau uji hipotesis dimana data yang didapat adalah sebagai berikut

Tabel 9. Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	45,908	7,690		5,970	,000
	Pretest	,635	,130	,692	4,892	,000

a. Dependent Variable: Posttest

Diketahui Sig 0,000 < 0,05 serta hasil dari t hitung 4,892 > 1,701 t tabel maka dapat diambil keputusan bahwa Ho ditolak sedangkan Ha diterima

$$g = \frac{< S_f > - < S_i >}{(100 - < S_i >)}$$

$$g = \frac{< 82,4 > - < 57,4 >}{(100 - < 57,4 >)}$$

$$g = 0,585$$

Dalam perhitungan menggunakan rumus *gain score* didapatkan hasil nilai *gain score* 0,585 yang tergolong dalam kriteria sedang

• Kelemahan dan Keuntungan Media

Hasil kelemahan dan keuntungan media pembelajaran diperoleh dari angket kuisioner kelemahan dan keuntungan media yang menghasilkan data sebagai berikut

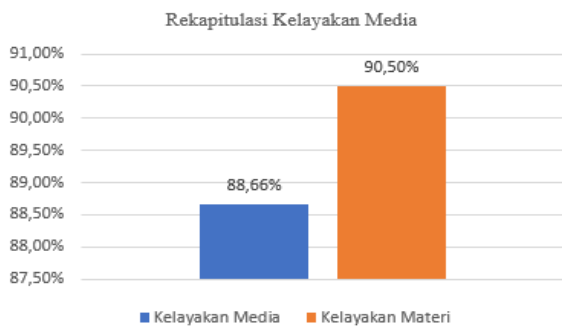
Tabel 10. Kelemahan dan Keuntungan Media

Indikator	Skor Yang Diperoleh				%
	TS	KS	S	SS	
1	0	1	16	11	84%
2	0	5	15	8	78%
3	1	2	15	10	80%
4	0	1	20	7	80%
5	0	6	11	11	79%
6	0	5	16	7	77%
7	0	4	13	11	81%
8	0	0	20	8	82%
9	0	3	16	9	80%
10	0	6	17	5	74%
11	0	2	18	8	80%
12	0	1	19	8	81%
13	0	1	14	13	86%
14	0	1	19	8	81%
15	0	2	13	13	85%

Pembahasan

• Kelayakan Media Pembelajaran

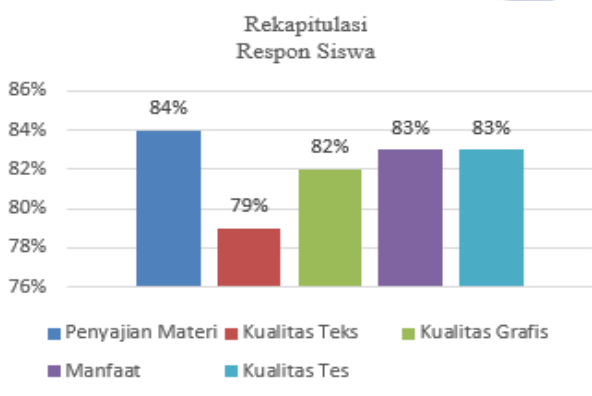
Hasil kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kelayakan media didapatkan nilai rata-rata sebesar 88.66% dan nilai rata-rata untuk kelayakan materi sebesar 90,5% dan media tergolong dalam kategori sangat layak. Berikut merupakan rincian dari hasil kelayakan media



Gambar 2. Rekapitulasi Kelayakan Media

• Respon Siswa

Hasil dari analisis respon siswa didapatkan rata-rata nilai persentase sebesar 83% yang dapat dikategorikan sangat positif. Data tersebut dapat dilihat pada rincian dibawah



Gambar 3. Rekapitulasi Respon Siswa

• Efektifitas Media Pembelajaran

Hasil efektifitas media pembelajaran terhadap hasil belajar setelah dilakukan analisis data didapatkan Sig 0,000 < 0,05 sedangkan t hitung > t tabel dengan begitu dapat diambil keputusan Ho ditolak sedangkan Ha diterima. Hasil perhitungan menggunakan rumus *gain score* didapatkan nilai sebesar 0,585 yang dapat diambil kesimpulan yaitu peningkatan nilai hasil belajar siswa dalam kriteria sedang

• Kelemahan dan Keuntungan Media

Berdasarkan hasil penjarabaran dan analisis hasil data kuisisioner yang diisi oleh siswa maka hasil dari kelemahan dan keuntungan media pembelajaran adalah sebagai berikut

Keuntungan:

- 1) Mudah untuk dioperasikan
- 2) Menarik minat siswa
- 3) Mempermudah penyampaian materi
- 4) Memotivasi siswa untuk belajar
- 5) Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
- 6) Dapat digunakan sebagai bahan belajar
- 7) Memperkuat daya ingat siswa

Kelemahan :

- 1) Media pembelajaran tidak dapat digunakan pada platform iOS atau macOS dan hanya dapat digunakan pada platform android dan windows
- 2) Media pembelajaran yang tidak selalu penuh pada beberapa perangkat dikarenakan ukuran layer yang berbeda pada setiap pengguna
- 3) Ukuran media pembelajaran yang memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup besar

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil pengujian, analisis penelitian, serta pada pembahasan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan dapat diambil kesimpulan

- Kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak
- Respon dari siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan adalah sangat positif
- Efektifitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik TPM kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo dikategorikan sedang
- Terdapat kelemahan dan keuntungan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran gambar teknik TPM kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo

Saran

Berdasarkan dari hasil analisis pada data serta kesimpulan yang dijabarkan diatas, saran yang diberikan yaitu

- Diharapkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
- Diharapkan media pembelajaran dapat dikembangkan pada dua *device* yang berbeda baik android maupun Ios
- Diharapkan media pembelajaran dapat dioptimalkan terutama pada sisi kegunaan dan tampilan pada dua *device* android dan iOS
- Diharapkan adanya pengembangan penelitian yang lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terutama pada pengenalan sistem pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*
- Diharapkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini dapat dapat digunakan untuk materi maupun mata pelajaran lainnya serta dapat dikembangkan untuk menggambar benda yang 3D sehingga dapat memudahkan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R. d. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. PT Grasindo.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. AREA-D American Education Research Association's Division D.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tohardi, A. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Mandar Baru.

